

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 1	Tema 1. Introducción a la animación 2D 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. ¿Qué es la animación 2D? 1.3. Origen y evolución de la animación 2D 1.4. Proyectos realizados en 2D 1.5. Referencias bibliográficas		Asistencia a 3 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,15 puntos cada una) Test- Tema 01 (0.1 puntos)
Semana 2	Tema 2. Principios básicos de la animación 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Los 12 principios de la animación 2.3. Referencias bibliográficas		Test- Tema 02 (0.1 puntos)
Semana 3	Tema 3. Fundamentos de la animación digital en el plano 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Clasificación de la animación 3.3. Técnicas de animación tradicional	Trabajo: Fundamentos de la animación (2.0 puntos)	
Semana 4	Tema 3. Fundamentos de la animación digital en el plano (continuación) 3.4. Técnicas de animación digital en 2D 3.5. Elementos de la animación digital en 2D 3.6. Referencias bibliográficas		Test- Tema 03 (0.1 puntos)
Semana 5	Tema 4. Proceso en la animación 2D 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Proceso en la animación 2D 4.3. Referencias bibliográficas	Caso práctico: Storyboard (2.5 puntos)	Test- Tema 04 (0.1 puntos)
Semana 6	Semana de repaso		
Semana 7	Tema 5. Crear una animación con Animate 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Entorno de trabajo 5.3. Dibujar en Animate	Caso práctico: Creación de un personaje en Animate (2.5 puntos)	Foro: Pasado, presente y futuro de la Animación 2D (1.35 puntos)
Semana 8	Tema 5. Crear una animación con Animate (Continuación) 5.4. Tipos de animaciones en Animate 5.5. Creación de una animación 5.6. Editar y reproducir la animación 5.7. Referencias bibliográficas		Test- Tema 05 (0.1 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 9	Tema 6. Elementos de la animación vectorial Animate 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Símbolos, instancias y bibliotecas 6.3. Importar imágenes 6.4. Animación y componentes: elementos, personajes y escenarios. 6.5. Referencias bibliográficas	Proyecto: Realizar una animación en Animate (3.0 puntos)	Test- Tema 06 (0.1 puntos)
Semana 10	Tema 7. Sonido en la Animación 2D 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Adobe Audition 7.3. Grabar sonido en la animación 2D 7.4. Insertar sonido en la animación 2D 7.5. Referencias bibliográficas		Test- Tema 07 (0.1 puntos)
Semana 11	Tema 8. Crear una animación con Toon Boom I 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Fundamentos de Toon Boom 8.3. Creación y modificación de un personaje 8.4. Animación del personaje con Toon Boom 8.5. Reproducir la animación 8.6. Referencias bibliográficas		Test- Tema 08 (0.1 puntos)
Semana 12	Tema 9. Crear una animación con Toon Boom II 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Animación en Toon Boom 9.3. Importación y exportación de la animación 9.4. Referencias bibliográficas	Trabajo: Crear una animación utilizando el software Toon Boom (2.0 puntos)	Test- Tema 09 (0.1 puntos)
Semana 13	Tema 10. Realizamos un proyecto final trabajando con varios programas I 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Preproducción 10.3. Producción I 10.4. Referencias bibliográficas		Test- Tema 10 (0.1 puntos)
Semana 14	Tema 11. Realizamos un proyecto final trabajando con varios programas II 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Producción II 11.3. Postproducción 11.4. Referencias bibliográficas		Test- Tema 11 (0.1 puntos)
Semana 15	Tema 12. Distribución 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. La distribución 12.3. Claves para la visibilidad del proyecto 12.4. Referencias bibliográficas		Test- Tema 12 (0.1 puntos)
Semana 16	Semana de exámenes		